THE MAZE

Elev, Profesor,

Cioclei Laurentiu Carmen Negrea

Obiecte statice:

Castelul,



Brânza,



Bomba,



Bradul,



Casa,



Florile,



Zidul.



Obiecte dinamice:

Şoricelul.



Acest joc este realizat de tipul Single Player , scopul jocului este de a deplasa

şoricelul printre zidurile unui labirint,astfel încat acesta să adune toate feliile de brânză din interiorul labirintului si de a nu se intersecta cu bomba ,aceasta fiind amplasată în colţul dreapta jos al labirintului ,caz în care jocul se sfarşeşte cu mesajul “GAME OVER” .

Jocul se paote încheia cu succes în cazul în care jucătorul reuşeşte să îndrume şoricelul in centrul labirintului.

Instructiunile jocului.

Tasta “W” - deplasare înainte.

Tasta “D” - deplasare la dreapta.

Tasta “A” - deplasare la stanga.

Cod Sursa:

GreenfootImage image = getImage();

image.scale(150, 200);

setImage(image);

Functie folosită pentru modificarea dimensiuni obiectelor.

public void checkObstacle()

{ Actor wall2 = getOneIntersectingObject(wall2.class);

Actor wall = getOneIntersectingObject(wall.class);

if(wall2!=null)

{move(-7);

}

if(wall!=null)

{move(-7);

}

}

Functia checkObstacle am creat-o pentru a nu permite trecerea şoricelului prin zidurile labirintului.

if (Greenfoot.isKeyDown( "w" ) )

{ move(7);

checkObstacle();

}

if (Greenfoot.isKeyDown( "a" ) )

{ turn(-30);

move(7);

checkObstacle();

}

if (Greenfoot.isKeyDown( "d" ) )

{ turn(30);

move(7);

checkObstacle(); }

Aceasta este secvenţa folositaă pentru a deplasa şoricelul din tastele specificate mai sus in instructiunile jocului.

Actor cheese = getOneIntersectingObject(cheese.class);

if(cheese!=null)

{

World myWorld=getWorld();

myWorld.removeObject(cheese);

}

Secvenţa folosită pentru a elimina bucăţelele de brânză mâncate de şoricel.

Actor bomba = getOneIntersectingObject(bomba.class);

if(bomba!=null)

{World myWorld=getWorld();

myWorld.removeObject(bomba);

myWorld.addObject(new gameover(), 300, 450);

}

Actor cheese2 = getOneIntersectingObject(cheese2.class);

if(cheese2!=null)

{World myWorld=getWorld();

myWorld.removeObject(cheese2);

myWorld.addObject(new win(), 350, 520);

}

Acest ultim cod este folosit pentru secvenţele jocului în care apar mesajele “GAME OVER” sau “Ai Castigat”;

Bibliografie:

<http://www.greenfoot.org/doc/tut-1>

<http://www.greenfoot.org/doc/tut-2>

<http://www.greenfoot.org/doc/tut-3>

<https://www.youtube.com/watch?v=NcGe141R2yA>